

# PHILIPS VIDEOPAC

# 33

18 Variations



Jumping acrobats  
Kunstspringer  
Les acrobates  
Vliegende acrobaten  
Il saltimbanco  
Springakrobaterne  
Hoppande akrobater  
Los acrobatas  
Acrobatas saltadores



PHILIPS



## Jumping acrobats

### First read these instructions before you start to play!

Here's another multi-game Videopac with no less than 18 game varieties. When you first start, these games may seem almost impossible to play, but as you get more experienced your scores will rapidly improve.

### The basic idea

Press RESET and 0 to get an impression of the situation but don't start playing yet! You will see a large hall with three rows of "balloons" floating near the ceiling. On either side of the hall, a tower with a platform. On the left platform you see an acrobat.

On the floor in the centre of the hall there's a jumping board. It's the seesaw type, as you may have seen in a circus. On the lower end of the board stands another acrobat. You may have guessed what is about to happen. You move the jumping board with the joystick on your handset, trying to get it in exactly the right position. With the action button you make the acrobat jump from his platform. If he lands on the high end of the board it will

make the other one fly up into the air. When he comes down, the jumping board should be manoeuvred in such a way that he again lands on the high end of the board, making the other one fly up into the air etc.

When he lands on the wrong side of the board, too close to the centre or when he misses it completely, he crashes! When he does, you can see that it hurts!

He is tough though, because within about a second he has resumed his position on the tower platform, ready for his next jump. All you have to do is press the action button. One complete game in this competition consists of ten jumps from the platform. The number in the bottom-centre of the screen tells you how many jumps you have left to go.

You can always tell which handset is in control because it corresponds with the score-indicator on your screen. When the score on the right-hand side lights up, it indicates that the right handset is in control; if the score on the left-hand side lights up, it means that the left handset has control of the game.

### Scoring points

It's up to the flying acrobat to try and puncture as many balloons as he

can. They are apparently high pressure balloons because when he makes one explode he gets such a jolt that he may even fly up higher again. This way he can puncture quite a few balloons in the one series of jumps.

Points are awarded for every balloon punctured:

- 2 points for every balloon in the bottom row (green balloons)
- 4 points for every balloon in the centre row (blue balloons)
- 6 points for every balloon in the top row (purple balloons)

When the last one of a single row of balloons is punctured, special bonus points are awarded:

- 15 bonus points for the (green) bottom row
- 20 bonus points for the (blue) centre row
- 25 bonus points for the (purple) top row

When one row of balloons has been eliminated, a new one will

Each time a game is finished, press RESET ( $\Delta$ ), 'SELECT GAME' is shown on the screen. Now:

- (a) Select another game.
- Or (b) Select another Videopac. Remove existing Videopac by placing one hand next to it, and pulling handle upwards. Replace Videopac in its box.

Refer now to Instructions for Use of the next Videopac.  
Or (c) Plug aerial back into TV, and unplug the Videopac Computer from the mains.



immediately appear, so you may continue endlessly, if you are good enough.

You don't have to keep pencil and paper handy. The computer automatically keeps track of the score and displays it on the screen.

You may notice that it's a three-digit counter only but don't worry. By the time you have reached the level of skill that you'll pass the 999-mark, it will start counting again at 000 but with a line directly over your score to indicate that you are working on your second thousand points! The figure in the centre tells you how many more turns you have to go before the ten-jump series is over.

#### 6 variations for one player only

1. The game as described above.  
Try and gather as many points as you can in ten turns. Each turn ends when your acrobat fails to land properly on the jumping board. The balloons sway back and forth against the ceiling.
2. As variety 1. A special handicap has been added however. In the centre, between jumping board and balloons, there's a shield.

If the jumping acrobat happens to hit it, he will bounce back and you'll have a hard time moving the jumping board fast enough to make him land correctly and continue to play!

3. As variety 2. This time the shield isn't stationary. It will show up randomly, making the game a little harder to play!
4. As game variety 1. This time the balloons are not moving back and forth but remain stationary.
5. As game variety 2. Here again the balloons are stationary.
6. As game variety 3. Here too the balloons remain stationary.

#### 12 variations for two players

When two players are competing, they take turns operating the jumping board because as you know by now it's the jumper who can score!

The 2-player games can be divided into two groups;

In the first series of six, players take turns every time the jumper fails to land properly on the jumping board.

The second series of six 2-player games moves even faster than the first one. The very moment one of the acrobats jumps up, the opposing player gets control of the jumping board, so if the acrobat comes down again and misses the board, it's his bad luck.

For the rest, these games are identical to the one-player games, including the moving and stationary balloons and the handicap-shield.

#### Championship-score

There's always an element of luck involved of course. The best way to determine who's the actual champion is by playing a pre-determined series of games. If you do, the computer keeps track of the best overall performance.

When one game has been completed, do NOT press RESET followed by the game-code. Instead press the SPACE key first. If you do, the computer will show the highest score so far. For the next game press any key on the board etc. Every time you press the SPACE key after completing another game, the computer will tell you again who has had the highest score up to that moment!

#### Check procedure

If you suspect a fault in the equipment follow this procedure (with a Videopac installed). Press RESET (△). The TV will emit a short sound, and 'SELECT GAME' should appear on your TV screen. If not, ensure that the equipment is set up properly as detailed in the Instructions for Use (both of the

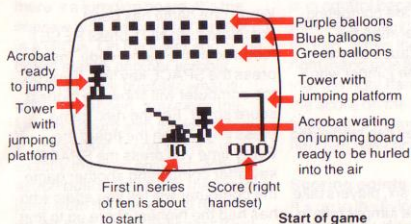
equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.



# How to choose a game

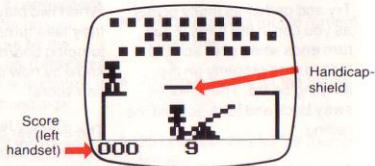
First press RESET next.....	Balloons in motion			Stationary balloons		
	No handicap	Stationary handicap	Moving handi- cap shield	No handicap	Stationary handicap	Moving handi- cap shield
<b>1 player</b>	..press key 0	..press key 3	..press key 6	..press key 9	..press key C	..press key F
<b>2 players</b> Players take turns, every time acrobat misses jumping board	..press key 1	..press key 4	..press key 7	..press key A	..press key D	..press key G
<b>2 players</b> Players take turns with every jump	..press key 2	..press key 5	..press key 8	..press key B	..press key E	..press key H

For next game: press any key



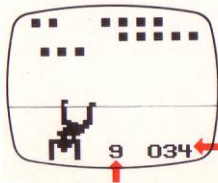
## Start of game

First acrobat stands on jumping platform, ready to jump



## Game situation (2 players with handicap)

First player has had his first chance. Now it's up to the second player to show his skill.



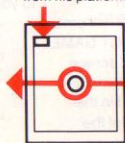
## Game situation (one player)

Acrobat has missed jumping board and crashes. Soon he will re-appear on jumping platform for next effort

Acrobat has scored 34 points in first effort

9 jumps to go

Press action button to make acrobat jump from his platform



Use joystick to move jumping board in the right position

## Kunstspringer

**Lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.**

Dies ist eine weitere Programm-Cassette mit nicht weniger als 18 Spielmöglichkeiten. Daran werden Sie lange Ihre Freude haben. Zunächst mögen diese Spiele Ihnen als unspielbar erscheinen, aber wenn Sie erst ein paar Erfahrungen gesammelt haben, werden Sie schnell mehr Punkte zusammenbekommen.

### Die Grundidee

RESET drücken, und danach 0, damit Sie zunächst einen Eindruck von der Situation bekommen. Beginnen Sie aber noch nicht mit dem Spielen. Sie sehen eine große Halle mit drei Reihen Ballons, die an der Decke schweben.

An jeder Seite der Halle befindet sich ein Turm mit einer Plattform. Auf der linken Plattform steht ein Turner.

In der Mitte der Halle steht ein Sprungbrett von der Art, wie Sie es vielleicht schon einmal im Zirkus gesehen haben. Am unteren Ende dieser Wippe steht ein weiterer

Turner. Nun wissen Sie vielleicht schon, was passieren wird. Sie bewegen das Sprungbrett mit dem Hebel Ihrer

Handbedienungseinheit möglichst genau an die richtige Stelle. Mit der Aktionstaste lassen Sie den Turner von der Plattform springen. Wenn er am oberen Ende des Sprungbretts landet, fliegt der andere hoch in die Luft. Wenn er wieder herunterkommt, sollte das Sprungbrett so verschoben sein, daß er wiederum an der oberen Seite landet und so den anderen veranlaßt, in die Luft zu fliegen, etc. Wenn der Turner an der falschen Seite landet, nämlich zu dicht in der Mitte, oder wenn er das Brett ganz verfehlt, schlägt er auf. Und Sie können dann sehen, wie weh das tut.

Er ist jedoch zäh, weil er innerhalb einer Sekunde seine Position auf der Plattform wieder eingenommen hat und zum nächsten Sprung bereit ist. Sie brauchen nur die Aktionstaste zu drücken. Ein vollständiges Spiel in diesem Wettstreit besteht aus 10 Sprüngen von der Plattform. Die Zahl in der Mitte unten am Bildschirm zeigt an, wieviele Sprünge Sie noch machen müssen.

Sie können immer sehen, welche

Handbedienungseinheit an der Reihe ist, wie sie der Punktanzeige auf dem Bildschirm entspricht. Wenn die Punktanzeige rechts aufleuchtet, ist die rechte Handbedienungseinheit an der Reihe, wenn die linke Anzeige aufleuchtet, ist die linke im Spiel.

### Punktanzeige

Die fliegenden Akrobaten müssen versuchen, so viele Ballons zu zerstechen wie nur möglich. Offenbar handelt es sich aber um Gasballons, denn beim Platzen geben sie dem Turner einen solchen Schwung, daß er sogar noch höher fliegen kann. Auf diese Weise kann er ziemlich viele Ballons auf einmal zum Platzen bringen.

Für jeden zerstörten Ballon gibt es folgende Punkte:

- 2 Punkte für jeden Ballon in der unteren Reihe (grüne Ballons)
- 4 Punkte für jeden Ballon in der mittleren Reihe (blaue Ballons)
- 6 Punkte für jeden Ballon in der oberen Reihe (rote Ballons)

Wenn der letzte Ballon in einer Reihe zerstoßen wurde, gibt es Sonderpunkte:

- 15 Punkte für die untere (grüne) Reihe
- 20 Punkte für die mittlere (blaue) Reihe

Bei Spielende drücke RESET, es erscheint 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm. Sie können nun a) ein anderes Spiel aus der Cassette wählen. b) eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen. Stecken Sie die Cassette in ihre Schachtel und

verfahren Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.

c) Stecken Sie die Antenne wieder in das Fernsehgerät und ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.



- 25 Punkte für die obere (rote) Reihe

Wenn eine Ballonreihe "abgeräumt" wurde, erscheint sofort eine neue, so daß Sie endlos weiterspielen können - wenn Sie gut genug sind.

Sie brauchen keinen Bleistift und kein Papier. Der Computer zählt Ihre Punkte und zeigt sie auf dem Bildschirm an.

Sie werden feststellen, daß der Zähler nur drei Stellen hat - aber keine Sorge. Wenn Sie so gut sind, daß Sie die 999- Marke überschreiten, beginnt er bei 000 erneut zu zählen, dann jedoch mit einem Strich direkt über Ihrer Anzeige, um darzustellen, daß Sie bei Ihren zweiten Tausend sind. Die Zahl in der Mitte zeigt an, wieviele Runden noch fehlen, bevor die Serie von 10 Sprüngen vorüber ist.

#### 6 Variationen für 1 Spieler

1. Das Spiel läuft wie oben beschrieben ab. Versuchen Sie, in 10 Runden so viele Punkte wie möglich zu bekommen. Eine Runde endet immer dann, wenn der Turner nicht richtig auf dem Sprungbrett landet. Die Ballons schweben an der Decke hin und her.

#### Prüfprogramm

Vermuten Sie einen Fehler, so verfahren Sie mit einer eingesteckten Videopac-Cassette wie folgt:  
Drücken Sie RESET und das Fernsehgerät gibt einen kurzen Ton ab und es sollte 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm erscheinen. Ist dies nicht der Fall,

2. Wie Version 1, jedoch mit einem Handicap. In der Mitte zwischen Sprungbrett und Ballons befindet sich ein Schild. Wenn der Turner dieses Schild trifft, wird er zurückgeworfen und Sie müssen aufpassen, damit Sie das Sprungbrett schnell genug bewegen und er richtig "landen" kann, damit Sie weiterspielen können.
3. Wie Version 2, jedoch diesmal mit feststehendem Schild. Es erscheint willkürlich und macht das Spiel noch ein bißchen schwieriger.
4. Wie Version 1, diesmal bleiben die Ballons jedoch an einer Stelle.
5. Wie Version 2, jedoch mit feststehenden Ballons.
6. Wie Version 3, jedoch wiederum mit feststehenden Ballons.

#### 12 Variationen für 2 Spieler

Beim Spielen mit 2 Personen wechseln sie sich in der Bedienung des Sprungbretts ab, weil nur der Springer Punkte erzielen kann. Die Spiele für 2 Personen lassen sich in zwei Gruppen unterteilen: In der ersten Spielserie von 6 Spielen wechseln sich die Spieler jedesmal ab, wenn der Springer nicht richtig auf dem Sprungbrett landet.

überprüfen Sie den Geräteanschluß nochmal wie in der Gebrauchsanleitung angegeben. Funktioniert es trotzdem nicht, so bringen Sie bitte grundgerät und Cassette zu Ihrem Händler.

Bei der zweiten Spielserie von 6 Spielen ist das Tempo noch schneller als bei der ersten. In dem Moment, wo ein Turner springt, erhält der Gegner die Kontrolle über das Sprungbrett; wenn der Akrobat also wieder herunterkommt und das Brett verfehlt, ist es sein Pech. Ansonsten ist das Spiel identisch mit den 1-Mann-Versionen, einschließlich der beweglichen und feststehenden Ballons und des Handicap-Schildes.

#### Meisterschaften

Natürlich spielt das Glück immer eine Rolle. Am besten ermittelt man den wirklichen Champion, indem man eine vorher festgelegte Spielserie durchspielt. Dann verfolgt der Computer die beste Gesamtleistung. Wenn ein Spiel beendet ist, NICHT RESET drücken (und danach dem Spielcode), sondern zunächst die SPACE Taste drücken. Dann zeigt der Computer die bisher höchste Punktzahl an. Zum nächsten Spiel eine beliebige Taste auf der Tastatur drücken. Jedesmal, wenn Sie nach Beendigung eines weiteren Spiels die SPACE Taste drücken, zeigt der Computer wieder an, wer zu diesem Zeitpunkt die höchste Punktzahl hat.

#### Die Tasten

RESET: Rückstellen

#### Die Anweisungen

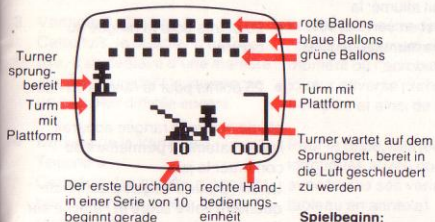
SELECT GAME: Spielewahl

# Wie man die Spielversion auswählt:

**zunächst  
RESET  
drücken  
...dann**

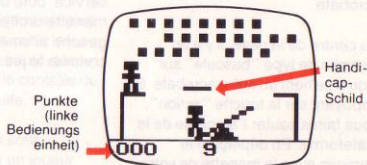
	Ballons					
	in Bewegung			feststehend		
	kein Handicap	feststehendes Handicap	bewegliches Handicap	kein Handicap	feststehendes Handicap	bewegliches Handicap
<b>1 Spieler:</b>	Taste 0	Taste 3	Taste 6	Taste 9	Taste C	Taste F
<b>2 Spieler:</b> die Spieler wechseln sich ab, wenn der Turner das Brett verfehlt	Taste 1	Taste 4	Taste 7	Taste A	Taste D	Taste G
<b>2 Spieler:</b> die Spieler wechseln sich bei jedem Sprung ab	Taste 2	Taste 5	Taste 8	Taste B	Taste E	Taste H

**zum nächsten Spiel:** eine beliebige Taste drücken



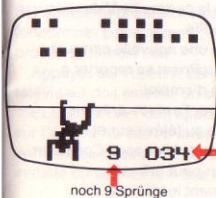
## Spielbeginn:

Turner steht auf der Plattform, zum Sprung bereit



## Spielsituation (2 Spieler mit Handicap)

Der erste Spieler hatte seine erste Chance. Jetzt muss der zweite Spieler zeigen, was er kann.

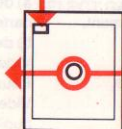


## Spielsituation (1 Spieler)

Turner hat Sprungbrett verfehlt und schlägt auf. Er erscheint gleich wieder auf der Plattform und kann den nächsten Versuch starten.

Turner hat beim ersten Versuch 34 Punkte erzielt

Aktionstaste drücken, damit der Turner von seiner Plattform springt



Sprungbrett mit dem Hebel in die richtige Position bewegen

A copyright protection is claimed  
on the program stored within the cartridge.

© 1981 N.V. Philips' Gloeilampenfabrieken

3111 106 63030

SIP